NINTENDO GAMECUBE®

# どうぶつの森+™

ひとりよりふたり

■コミュニケーション

メモリーカード使用ブロック数 59
取扱説明書

# ごあいさつ

このたびは任天堂"ニンテンドー ゲームキューブ"専用ソフト『どうぶつの森⁺』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はソフト(ニンテンドー ゲームキューブディスク)と共に大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…

### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

● 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。
● コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

## コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

● 頭部･ひじ･ひざなどの骨部や顔および腹部など､身体の各部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
● 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
● コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/OFFに関してはこの取扱説明書のP7をご覧ください。

## ⚠ 注　意

● 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### ⚠ 注 意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- **ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。**

ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

## 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。

- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽くふいてください。

- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは 日本国内専用 の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

## コントロー ラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラの**コントロールスティック、Cスティック、Lトリガーボタン**および**Rトリガーボタン**に触らないように注意してください。

本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。
ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正(再設定)するには、次の操作を行ってください。

**各スティックとトリガーボタンから指を放し、Xボタンと Yボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。**

## メモリーカードとバックアップ機能について

このソフトのバックアップ(途中経過や成績などのセーブ)を行うには、『ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード』が必要です(バックアップの操作方法や使用する容量などについては、この取扱説明書のP28をご覧ください)。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

## コントローラポートへの接続

このゲームは1人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。

# もくじ

# どうぶつの森⁺™ って、どんなゲーム？

「どうぶつの森⁺」は、プレイヤーであるあなたが、現実の世界とは違う架空の世界で気ままに暮らすことができるゲームです。
また、このゲームには、現実と同じように時間が存在しています。四季に応じて、木々の色や背景も移り変わります。

春
夏
秋
冬

# ゲームの始めかた

ディスクを本体に、メモリーカードをスロットAに正しくセットし、ディスクカバーを閉めてから電源をONにしてください。タイトル画面が表示されたら、START/PAUSEボタンを押してください。

※ゲームの途中経過をセーブするには、メモリーカードが必要です。

## 初めて遊ぶとき

動物たちの話を聞きながら、コントロールスティックとAボタンで「現在の時間」「あなたの名前と性別」「村の名前」を決めることができます（文字入力についてはP10をご覧ください）。設定が終わると汽車から降り、自由に操作できるようになります。

## 続きを遊ぶとき

再開後の最初の選択肢で「はーい！」を選んだ後、プレイするキャラクターを選んでください。**ここで「はじめて」を選ぶと、新たにキャラクターを追加することができます。**1枚のメモリーカードにつき、最大4人まで登録することができます（村の記録は1つだけです）。
また、最初の選択肢で「そのまえに…」を選ぶと、いろいろな設定を変更することができます。

**[おとのせってい]**
「ステレオ」「モノラル」「ヘッドホン」を選択します。また、動物たちの声もここで選ぶことができます。

**[おうちをとりこわす]**
プレイヤーが操作するキャラクターのデータを消去します。

**[とけいをあわせる]**
村の日時を変更します。

**[しんどうのせってい]**
コントローラの振動機能のON/OFFを決めます。

**[むらをつくりなおす]**
村の記録を消去します。

消去した村は復元できません（手紙やデザインを保存したデータは残ります）。

# コントローラの操作（フィールド画面と家の中）

### Zボタン

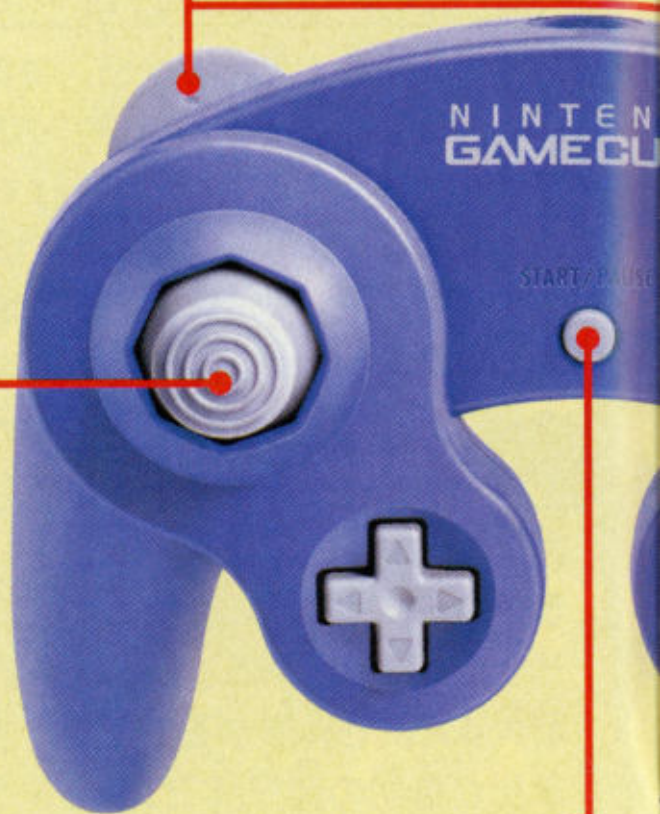
ファミコンで遊んでいるときに、**L+R+Zの同時押しで遊ぶのをやめる**

### L・Rトリガーボタン

### コントロールスティック

**歩く**
（大きく倒すほど速く歩ける）

**カーソルを動かす**
（持ちもの画面など）

### START/PAUSEボタン

**持ちもの画面を開く／閉じる**

## Yボタン

持ちもの画面を開く／閉じる

## Xボタン

マップを見る

※その村で地図を手に入れていないと使えません。

## Aボタン

いろいろなアクション

人に向かって……………………………話す
玄関の前で……………………家に入る
木の前で……………………木をゆする
看板の前で…………………看板を読む
アイテムを持って……アイテムを使う

## Bボタン

ボタンを押したまま  で 走る

アイテムを拾う

部屋の家具をしまう

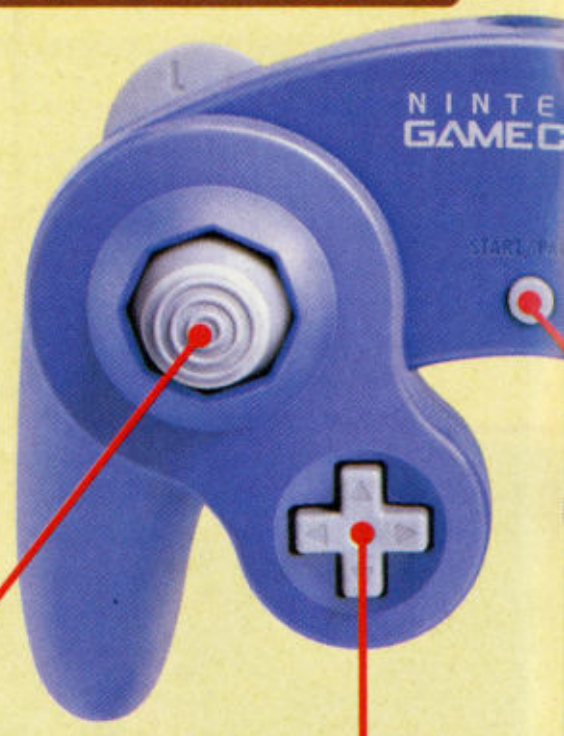
前の画面にもどる

## Cスティック

視点を切り替える

（家の中）

# コントローラの操作(文字を入力するとき)

オープニングで名前を入力するときや、手紙を書くときなどに、画面に文字パレットが現れて文字入力画面になります。

**コントロールスティック**
文字を選ぶ

**十字ボタン**
カーソルの移動

### ●ひらがな、カタカナの入力

入力したい文字の50音での頭文字を選び、Aボタンで決定します。すると、その行の文字に表示が切り替わるので、入力したい文字を選んでAボタンを押してください。コントロールスティックを下に倒すと、表示している行を変更できます。

### ●文字の種類を変更する

Yボタンを押すと、入力する文字の種類を変更することができます。

### ●音引きなどの入力

音引き("ー"や"〜")はや行、句読点(、や。)とんは、わ行の中にあります。またん以外は、文字の種類を「きごう」にしても入力できます。

**Yボタン**
文字の種類を変える

**Xボタン**
文字の変換

**Aボタン**
文字の決定

**START/PAUSEボタン**
文字入力の終了

**Bボタン**
手前の文字を消す

### ●文字を変換する

Xボタンを押すと、「か」を「が」にしたり、「や」を「ゃ」にしたりすることができます。

### ●文字の修正

文字を直したいときは、十字ボタンで直したい場所にカーソルを移動させます。そこで文字を再入力すると、文章の途中でも文字の追加や消去が行えます。

### ●記号などの入力

**スペースを空けたいとき**

●「きごう」の SP を使う。
●文末で ✚ の右を押す。

**次の行に進むとき**

●「きごう」の ↵ を使う。
●文末で ✚ の下を押す。

# フィールドでの操作

## 歩く

コントロールスティックを倒した量によって、歩くスピードが変わります。そっと歩きたいときはちょっとだけ倒してください。

## ＋B 走る

Bボタンを押しながらコントロールスティックを大きく倒すと、走ることができます。

## A いろいろボタン

ここで紹介しているアクションは代表的なものです。他にも、いろいろなアクションが楽しめます。

### ●話す

話したい相手に向かってＡボタンを押すと、会話することができます。

### ●家に入る

玄関の前でＡボタンを押すと、ドアを開けて中に入ることができます。

### ●アイテムを使う

スコップやつりざおなど、手に持っているアイテムを使います。

## ●看板を読む

看板の内容を読んだり、家の表札を見たりすることができます。

## ●木をゆする

木になっているくだものを、落とすことができます。

フィールド画面で立ち止まっていると、現在の時間が表示されます。

## B アイテムを拾う

自分の足元に落ちているアイテムを拾うことができます。持てるアイテムの数がいっぱいのときは、拾うのをあきらめるか、代わりに別のアイテムを置いてください。
また、草を抜くときにもBボタンを使います。

##  マップを見る

今いる村の全体図を見ることができます。コントロールスティックでカーソルを動かすと、その場所に建っている家や、住人の名前が表示されます。

### フィールドにはワクワクがいっぱい！

フィールドを歩いていると、毎日いろんな発見があるでしょう。新しい動物と出会ったり、地面に変な印があったり…。新しい発見を探して、村を歩いてみるのも楽しいですよ。

# 持ちもの画面での操作

Y（またはSTART/PAUSE）ボタンを押すと、持ちもの画面が表示されます。アイテムは最高15個（身につけているものは除く）、手紙は最高10通まで持てます。

カーソルの移動

アイテムを選んで Ⓐ
サブメニューの表示

元の画面に戻る

**住んでいる村と名前**

**持っているオカネ**

**持っている手紙**

ピンクの手紙はもらったもの、青い手紙は自分が書いたものです。
- 読んでいない
- もう読んでいる
- プレゼント付き

**着ている服**

**マイデザイン**

自分が作ったデザインを見ることができます（P16をご覧ください）。

**カーソル**

アイテムや手紙がある場所で止めると、その情報が表示されます。

**モチモノ**

代表的なアイコン
- 家具
- 洋服
- びんせん

**画面切り替え**

ここでAボタンを押すと、捕った魚や虫を確認できる一覧表を表示します。Rトリガーボタンでも表示することができます。

アイテムを選ぶときにXボタンを押すと、複数のアイテムを同時に選ぶことができます。選んだアイテムにカーソルを合わせてAボタンを押すと、選んだアイテムをまとめて置いたり、売ったりすることができます。

## サブメニューについて

サブメニューでは、アイテムを使ったり、移動させたりすることができます。サブメニューの項目は、アイテムやそのときいる場所などによって変わります。ここでは代表的なものを説明します。

### ●つかむ

アイテムをつかんで、持ちもの画面の中で移動させます。これで、アイテムを整理したり入れ替えたりすることができます。また、道具を手に持ったり、手紙にアイテムを同封したりするときにも使います。

※Lトリガーボタンを押すと、サブメニューを出さずにつかめます。

### ●じめんにおく

選んだアイテムを、足元に置きます。置いたアイテムはずっとそこに残りますが、なくなってしまうこともあります。落とし物として交番に届けられていることもあるようです。

### ●すてる

手紙を消去できます。実行してしまうと、その手紙は消えてしまいますので注意してください。

## 服を着替えよう!

で着てみたい服を選び…

で自分のところへ持っていって Ⓐ

これで着替え完了！

※服を着替えると、それまで着ていた服は「モチモノ」の中に入ります。

## マイデザインを使おう！

自分が作ったデザインを、服やカサなどに使うことができます（マイデザインの作りかたについては、P24をご覧ください）。

1 Ⓐでマイデザインを表示

2 Ⓐでマイデザインを選ぶ

3 使いたい場所を選ぶ

### ●[ふくにつかう][かさにつかう]…………いろんな場所で

**[ふくにつかう]**

着ている服を、選んだデザインに着替えることができます。それまで着ていた服は、モチモノの中に入ります。

**[かさにつかう]**

カサの模様が、選んだデザインになります。

### ●[かべにはる][ゆかにしく]……………………自分の家で

カベにはったり、床に敷いたりすることができます。カベと床に使う場合は、服に使うときと同様に、それまで使っていたものはモチモノの中に入ります。

**ただし…**

[ふくにはる][かさにつかう][かべにはる][ゆかにしく]は、モチモノがいっぱいのときはできません。

## ●[これをおく]……………………………自分の家で

**[ふくをおく]**

選んだデザインを服に使って部屋に飾ります。

**[かさをおく]**

選んだデザインをカサに使って部屋に飾ることができます。

## ●[デザインかんばんにはる]………………フィールドで

フィールドにデザイン看板を置き、看板の前でAボタンを押すと、デザインをはることができます。

# 道具を使ってみよう!

着替えと同じ要領で、持ちもの画面でスコップやつりざおなどの道具を持つことができます。道具を持たない状態にもどすときは、持ちもの画面でカーソルを自分に合わせてAボタンで道具をつかみ、「モチモノ」の中にもどしてください。

### ●スコップ

地面を掘ることができます。穴を元にもどしたり、アイテムを埋めたりもできます。

### ●つりざお

川などで魚を釣ることができます。釣り上げた魚は、一覧表に登録されます。

### ●あみ

フィールドで虫を捕まえることができます。捕まえると、一覧表に登録されます。

**手紙についてきたプレゼントは**

サブメニューでプレゼントを選び、「モチモノ」に移動してから開けてください。

**アイテムとしてお金をもらったら**

「モチモノ」からお金をつかんで「オカネ」のところへ持っていき、Aボタンを押すと加算させることができます。

# 家の中での操作

## 家具を置く

持ちもの画面から、置きたい家具を選び…

[へやにおく]を選ぶと、家具を置きます。

※家具を置くのに必要なスペースがない場合は置くことができません。
※「ふくぶくろ」は、自分の家の中では開けられません。

### ●置いてある家具を…

**[片付ける]**
置いてある家具の前でBボタンを押すと、家具を片付けることができます。

**[使う]**
Aボタンを短く押したり、コントロールスティックを倒したりすることで使えるものもあります。

**ファミコンで遊ぼう！**
ファミコンを手に入れると、部屋の中に飾った後、その前でAボタンを押すとゲームを遊ぶことができます。遊ぶのをやめるときは、L+R+Zボタンを同時に押してください。

## 視点を変える

家の中ではCスティックで視点（カメラ）を変えられます。

## 家具を移動させる

Aボタンを押しながらコントロールスティックを倒すと、置いている家具を動かしたり回転させたりすることができます。ただし、動かしたい方向に必要なスペースがないと移動できません。

家具を手前からつかんでいるときは…

Ⓐ＋ 家具を押す

Ⓐ＋ 家具を引く

Ⓐ＋ 家具を回す

# 手紙を送ってみよう！

## 1 びんせんを選んで、あて名を決める

持ちもの画面で「モチモノ」の中からびんせんを選び、「てがみをかく」を選んでください。びんせんが表示されたら、だれに送るのかを決めます。

## 2 手紙を書く

次に、送る相手へのメッセージを書いてください(文字入力についてはP10をご覧ください)。書き終わると持ちもの画面にもどり、びんせんのアイコンは青い手紙のアイコンになって「テガミ」の場所に移動します。

### プレゼントを同封する

手紙にアイテムを同封したいときは、「モチモノ」から同封したいアイテムをつかんで、手紙の場所まで運んでAボタンを押してください。

### 手紙を書き直す

一度書いた手紙を、書き直すこともできます。あて名を変えるときは、カーソルをあて名に合わせて、十字ボタンの右を押してください。

## 3 郵便局へ持っていく

郵便局へ行き、手紙を預ければ完了です。手紙を受け取った動物が、返事をくれることもありますよ。

# たぬきちのお店について

たぬきちさんのお店では、買いものの他にもいろいろなことができます。買いもの以外の用事がある場合は、たぬきちさんに話しかけてください。

## 買いもののしかた

買いたいアイテムの前で、Aボタンを押してください。たぬきちさんが、アイテムの説明と値段を教えてくれます（服や壁紙などは、柄を見ることができます）。買うときは「かっちゃう！」、買わないときは「やめとく」を選んでください。

### お店の品ぞろえ

たぬきちさんのお店は、日によって品ぞろえが変わります。欲しいアイテムがその日になくても、次の日にはあるかもしれませんよ。

## 売りたいものがある

アイテムを売って、お金を稼ぐことができます。売ったアイテムは返してもらえませんので注意してください。アイテムを選ぶときにXボタンで選ぶと、複数のアイテムをまとめて売ることができます。

## カタログ見せて

自分が入手したことのある、ある種のアイテム類が一覧できます。その中から欲しいものを選んで注文してください。右側にあるアイコンを選ぶ（またはRトリガーボタンを押す）と、アイテムの種類が変えられます。

## 今日のカブ価は？

持っているカブを売るときの値段を聞きます。カブの値段は、毎日上がったり下がったりします。売るときは、その日の値段をチェックしてみましょう。

# 郵便局について

郵便局では、手紙を出したり自分の家の代金を払ったりすることができます。窓口に行って話しかけ、表示されるメニューから項目を選んでください。

## 手紙を出したい

持ちもの画面の「テガミ」の中から出したい手紙を選ぶと、渡すことができます。窓口の後ろにある棚がいっぱいになると、それ以上続けて手紙を出すことはできません。少し時間をおいてから、もう一度きてみましょう。なお、今いる村以外の住人に手紙を出すことはできません。

## 振り込みしたい

コントロールスティックで振り込む額を決めて「おわる」を選べば、お金を振り込むことができます。

### 家の代金を払い終わると…

家の代金をすべて払い終わった後にたぬきちさんに話しかけると、家を改築することができます。

## 手紙を保存したい

もらった手紙は、メモリーカードに最大160通まで保存することができます。

# 仕立て屋について

仕立て屋さんでは、自分でデザインを作ったり、それを展示したりすることができます。持ち歩けるデザインは8つです。

## お店にあるデザインの前でAボタンを押すと…

### ●てんじしたい

自分が作ったデザイン（マイデザイン）をお店に展示します。

**[いいよー！]**
お店に展示されているデザインが消えて、代わりにマイデザインを展示します。

**[やっぱこうかんする]**
お店のデザインとマイデザインを交換します。

### ●ほしい！

選んだデザインをもらうことができます。ただし、持ち歩いているマイデザインを1つ消す必要があります。

### ●こうかんしたい

お店にあるデザインとマイデザインを交換します。

**注意！**
元のデザインを変えると、それを使った物のデザインも変わってしまいます。ただし、仕立て屋に展示した服とカサ、島の旗は変わりません。

※「マイデザインの使いかた」についてはP16をご覧ください。

## きぬよさんに話しかけると…

### ●デザインをつくる

デザインをしまう場所を選びます。持っているデザインの中から、どれか1つを消すことになります。

デザイン道具を使って、自分だけのデザインを作ります（デザイン道具の使いかたはP24をご覧ください）。

デザインが完成したら、そのデザインの名前を入力します。最大10文字まで入力できます。デザイン名を入力したら、お金を払います。

### ●オススメは？

お店にあるデザインの中での、おすすめを聞くことができます。

### ●デザインをほぞんする

マイデザインをメモリーカードに保存します。最大96枚保存することができます。

### ●アドバンスのこと

ゲームボーイアドバンスにデザイン道具を書き込んだり、マイデザインを読み込んだりします（詳しくはP35をご覧ください）。

## 自分だけのデザインを作ろう！

**エリアカーソル**

L・Rトリガーボタンで、各エリアへ移動します。

**グリッドエリア**

グリッド(マス目)表示のオン/オフができます。

色の組み合わせを変更します。

**パレットエリア**

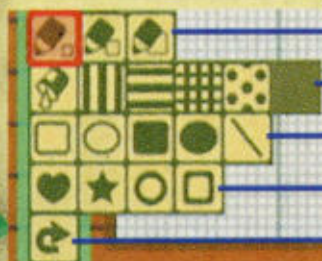
ここで選択された色を使います。

**ペイントカーソル**

コントロールスティックで動かし、Aボタンでぬります。

**キャンバスエリア**

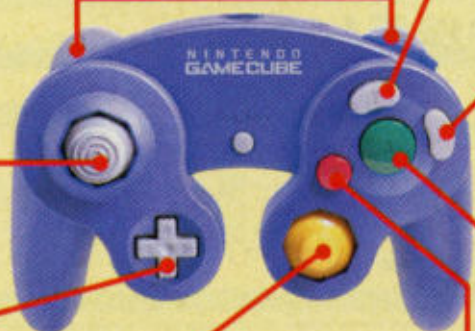
この32×32マス内でデザインを作ります。

**ツールエリア**

- ペンツール
- ペイントツール
- 図形ツール
- マークツール
- やりなおす（1つ前の状態にもどす）

---

エリアカーソルが、「キャンバス」にあるときの操作



| ボタン | 操作 |
|---|---|
| L・Rトリガーボタン | エリアの移動 |
| Yボタン | やりなおす |
| Xボタン | グリッド表示のオン／オフ |
| コントロールスティック | ペイントカーソルの移動 |
| Aボタン | 決定 |
| 十字ボタン | ツールを選ぶ |
| Cスティック | 色を選ぶ |
| Bボタン | キャンバス上の色をひろう |

# その他の建物について

## 交番

その村で見つかった落としものが預けられています。保存される落としものの数は、最高で20個までです。それ以上たまると、古いものから順に消えてしまいます。また、おまわりさんから村の情報を聞くこともできます。

### おでかけ先の村では…

別のメモリーカードの中にある村へおでかけしたとき、そこの交番へ行くと、その村にいるあいだだけ使える地図がもらえます。

※「おでかけ」についてはP30をご覧ください。

## おやしろ

村の住人のおつかいで品物を預かったのに、持ち主が引っ越して渡せなくなってしまったアイテムを「ゴメンする」で納めることができます。また、村の環境についてアドバイスを聞くこともできます。

### 引っ越し先がわかれば…

友だちの村など、アイテムの持ち主の居場所がわかる場合には、その村までおでかけすればアイテムを渡すことができます。

## ゴミ捨て場

アイテムや家具などの中で、いらないものを回収してくれる場所です。決まった曜日の決まった時間に取りにきますので、それまでにこの中へ置いてください。

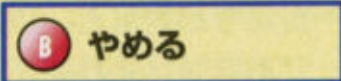
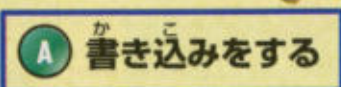
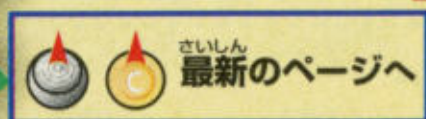
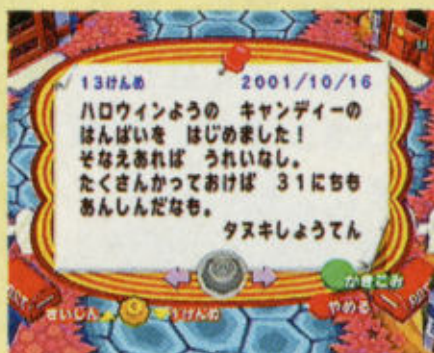
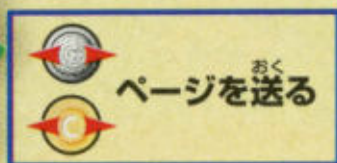
## 博物館

集めた「かせき」「めいが」「ムシ」「サカナ」は、博物館に「きぞう」できます。寄贈すると博物館に飾られ、いつでも見ることができます。

## 村の掲示板

だれでも書き込むことができる掲示板で、最大15件まで書き込むことができます。それ以上書き込むと、古いものから自動的に消されてしまいます。また、一度書き込むと、自分では消せません。村で行われるイベント情報なども書き込まれるので、こまめにチェックしてみましょう。

  最新のページへ

  最初のページへ

# メロディー掲示板

村の時報などに使われるメロディーを変えることができます。「けってい」で変えたメロディーに決定、「なかったことにする」で元のメロディーにもどします。メロディーを変更すると、前のメロディーは消えてしまいますので注意してください。START/PAUSEボタンを押すと、ゲームにもどります。

カーソルの移動

音程を変える

メロディーを再生する

音符をすべて消す

休符

音を伸ばす

調子のはずれた音を出す

# ハニワくんとセーブについて

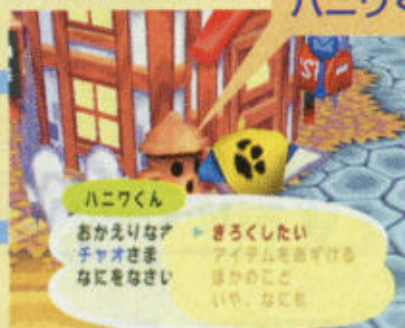
## きろくしたい

その日にプレイヤーが行った行動を、すべて記録します。**ゲームを終了するときは、必ず家の前にいる「ハニワくん」に話しかけてゲームの内容を記録（セーブ）してください。記録は、初めに記録したメモ**リーカードにしかできません。また、他のメモリーカードに記録をコピーすることはできません。

### ●きろくしておわる

記録後、タイトル画面にもどります。

### ●きろくしてつづける

記録後も、ゲームを続けます。

※「どうぶつの森+」のセーブデータを保存するには、メモリーカードに57ブロックの空き容量が必要です。
※村の記録とは別に、ファミコンの記録を保存するには、メモリーカードに1ブロックの空き容量が必要です。

**注意！**

**画面にセーブ中の表示が出ているときに、メモリーカードの抜き差しを行わないでください。故障したり、セーブデータが消えたりする原因となります。**

※ゲームを終了してから、再開するまでの時間の経過はゲームキューブ本体に内蔵されている時計を元に計算されています。ゲームキューブ本体に内蔵された時計の設定を変更すると（ニンテンドー ゲームキューブ本体取扱説明書P27参照）、ゲーム内での時間の経過に影響しますのでご注意ください。

## アイテムをあずける

「モチモノ」にあるアイテムをつかんでハニワくんへ持っていくと、そのアイテムをハニワくんに、最大４個まで預けることができます。預けたアイテムは、他のプレイヤーがきたときに、見せたり売ったりすることができます。

| ●タダであげる | ●ねだんをつける | ●みせるだけ |
| --- | --- | --- |
| 他のプレイヤーにタダであげます。 | 値段を決めて他のプレイヤーに売ります。 | アイテムを見せるだけにします。 |

## ドアのこと

マイデザインを自分の家のドアにはったり、はがしたりすることができます。

| ●デザインをはる | ●デザインをはがす |
| --- | --- |
| 自分が作ったデザインをドアにはります。 | ドアにはっているデザインをはがします。 |

## メッセージをなおす

他のプレイヤーが訪れたときに表示される留守番メッセージを変えることができます（文字入力についてはP10をご覧ください）。

### ポストについて

家の前にはポストがあり、自分あての手紙はすべてここに届きます。手紙がきていると、マークが点滅して教えてくれます。

マーク

# 友だちの村へおでかけしよう！

あなたの村と、友だちの村とでは、**土地の形も住んでいる動物もかなり違っている**はずです。ある程度ゲームを進めると、村の記録があるメモリーカードを使用して、**友だちの村へ遊びに行く**ことができます。なお、おでかけするには２種類の方法があります（P31をご覧ください）。これは、おでかけを行うための手順が違うだけで、おでかけ先の友だちの村でできることは同じです。

## 駅員さんに話しかけよう

おでかけするときは、駅へ行って駅員さんに話しかけてください。

※おでかけするときは、自分の村と相手の村とで、時間の設定が合っているかどうかご確認ください。設定が大きく違う場合、持っていたものが腐ったり、送られてくるものが届かなかったりする可能性があります。

## 他の村って、なにが違うの？

住んでいる動物や…

お店で売っているアイテムも…

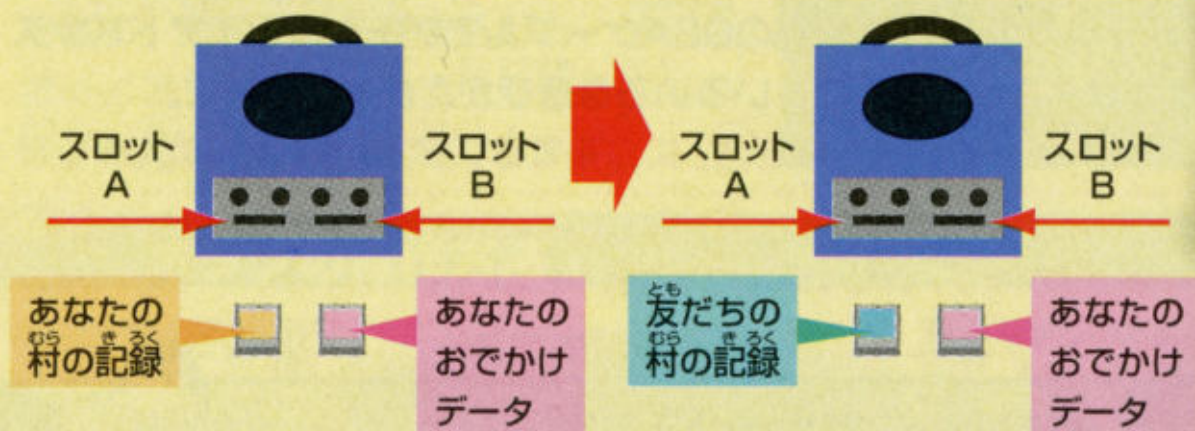
木になっているくだものも…

※その他の違いも探してみましょう。村によっては、自分の村と似ているところもあるでしょう。

## おでかけを終わる

おでかけを終えて自分の村に帰るときは、駅で駅員さんに話しかけてください。汽車に乗って自分の村にもどったら、ハニワくんに話しかけ、おでかけ先での行動を記録しましょう。

## おでかけパターン1

### ●おでかけ用に、もう一枚メモリーカードを使う方法です。

#### 1 おでかけデータを作成します

駅員さんに話しかけたとき、スロットBに「あなたのおでかけデータ」を作ります（3ブロックの空きが必要）。このとき、村の記録が自動的に保存されます。

#### 2 友だちの村へおでかけ

スロットAに差し込んだ友だちの村の記録を読み込むとき、スロットBにあなたのおでかけデータがあれば、友だちの村へおでかけすることができます。

※2回目以降のおでかけデータは、前のデータに上書きされます。

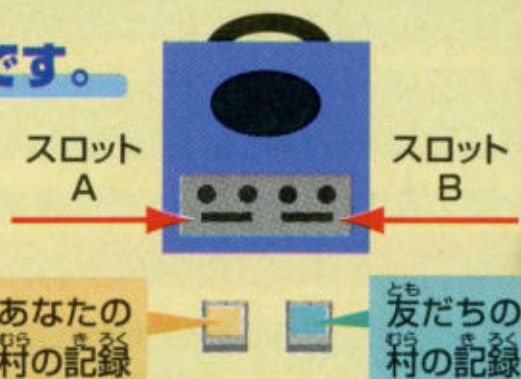
## おでかけパターン2

### ●2つの村の記録を使う方法です。

#### 1 あなたの村の記録を読み込む

駅員さんに話しかたとき、スロットBに「友だちの村の記録」があると、汽車に乗っておでかけできます。このとき、村の記録が自動的に保存されます。

#### 2 友だちの村へおでかけ

汽車に乗って自分の村から出ると、画面が切り替わり、友だちの村へおでかけすることができます。

# GBAケーブルをつないでみよう！

「どうぶつの森+」は別売のGBAケーブルでゲームボーイアドバンスとつなぐことによって、いろいろな遊びかたが楽しめます。

**「GBAケーブルのつなぎ方」については、P38をご覧ください。**

※ゲームボーイアドバンスに書き込んだデータは、電源をOFFにすると消えてしまいます。詳しくはP37をご覧ください。

※ゲームボーイアドバンスにカートリッジは必要ありません。

## 海を渡って島へ行こう！(ゲームキューブ)

### カッペイさんに話しかけよう

**ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で**海岸のさん橋へ行くと、カッペイ（カッパ）さんが登場します。カッペイさんに話しかけると、島へ渡ることができます（初めて島へ行くときは、島の名前を入力します）。

### 島に着いたら…

島でできることは、村でできることとほぼ同じです。島の住人とお話ししたり、道具を使ったりすることができます。

旗にマイデザインをはることもできます。

### 村へ帰るときは…

島から村へ帰るときは、もう一度カッペイさんに話しかけてください。村に帰ってきたら、ハニワくんに話しかけて記録してください。

※村の記録を更新すると、同時に島の記録も更新されます。

## 海を渡って島へ行こう！（ゲームボーイアドバンス）

島から村へ帰るときに、島の記録をゲームボーイアドバンスへ書き込むことができます。島の記録を書き込むと、ゲームボーイアドバンスで島で生活する住人の様子を見て楽しむことができます。

## ボタンの操作方法（ゲームボーイアドバンス）

**十字ボタン**
カーソルの移動

**STARTボタン**

**SELECTボタン**
スリープモード

**Aボタン**
選ぶ
近景画面へ

**Bボタン**
遠景画面へ
通信モードへ

※スリープモードについてはP37をご覧ください。

**遠景画面**

**近景画面**

## 島の住人に…

近景画面では、十字ボタンでカーソルを操作してAボタンを押すと、いろんなことができます。島の住人をうまく誘導すると…。

**●住人を選ぶと**

こっちを見てる？

**●アイテムを選ぶと**

つかんで動かせる

**●小屋を選ぶと**

中から出てきた！

## 友だちと島を交換しよう

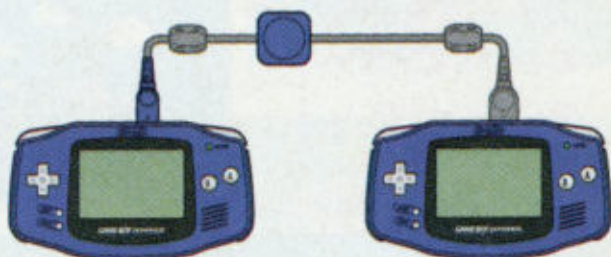
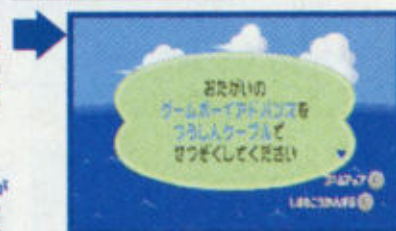
通信ケーブルを使って2台のゲームボーイアドバンスを接続すると、友だちと島を交換することができます。

## ■ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブルのつなぎ方

### ■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス ………………………… 2台
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ……… 1本

### ■接続と交換の方法

1. 「島」の遠景画面が表示されている状態でBボタンを押すと、「しまをこうかんしますか？」と表示されます。
2. 「はい」を選ぶと、右の画面が表示されます。**この画面の表示中に通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。**
3. 接続できましたら、以降は画面の表示に従って交換を行ってください。
4. 交換終了後は、画面の表示に従って、通信ケーブルを抜いてください。

### ■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作し、ゲームボーイアドバンスでプレイした内容が消えることがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。
- 画面の指示が出ていないときに通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 本体の電源スイッチがONのままカートリッジをセットしたとき。

## ゲームボーイアドバンスでマイデザインを作ろう！

ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で、仕立て屋のきぬよさんに話しかけてください。「アドバンスのこと」を選ぶと、次のようなことが行えます。

### どうぐをかきこむ

1 デザインをしまう場所を選ぶ

2 デザインを作る

3 デザインの名前を入力する

デザイン道具を、ゲームボーイアドバンスに書き込みます。また、持ち歩いているマイデザインも、同時に書き込まれます。デザインの作りかたは、ゲームキューブと同じ手順で行われます(詳しくはP23をご覧ください)。

#### ●デザイン道具の使いかた

以下の操作方法で、ゲームキューブと同じようにデザインを作ることができます(詳しくはP24をご覧ください)。

**十字ボタン**
カーソルの移動

**L・Rボタン**
エリアの移動

**Aボタン**
色をぬる
決定

**STARTボタン**
終了

**SELECTボタン**
スリープモード

**Bボタン**
キャンバス上の色をひろう

※スリープモードについてはP37をご覧ください。

### ●名前入力画面での操作方法

以下の操作方法で、ゲームキューブと同じ文字の種類を入力することができます(詳しくはP10をご覧ください)。

**Lボタン**
文字の種類を変える

**Rボタン**
文字の変換

**十字ボタン**
文字を選ぶ

**Aボタン**
決定

**STARTボタン**
終了

**Bボタン**
手前の文字を消す

**SELECTボタン**
スリープモード

※スリープモードについてはP37をご覧ください。

## デザインをよみこむ

ゲームボーイアドバンスが接続され、電源がONになっている状態で、仕立て屋のきぬよさんに話しかけてください。「アドバンスのこと」を選び、「デザインをよみこむ」を選んでください。ゲームボーイアドバンスで作ったマイデザインを、ゲームキューブへ送ることができます。送ったマイデザインは、持ちもの画面のマイデザインの中に書き込まれます。

ゲームキューブへ持っていくデザインを選んで…

そのデザインをしまう場所を選ぼう。

## スリープモードについて

ゲームボーイアドバンスで遊んでいるときにSELECTボタンを押すと、スリープモードにすることができます。スリープモード中は、電源はONのまま画面表示が消えて、電池の消耗をおさえます。

### ●スリープモードにするには…

SELECTボタンを押すと、右のような画面が表示されます。「はい」を選ぶと、スリープモードになります。「いいえ」を選んだ場合はゲーム画面にもどります。また、右の画面のときに10秒間何もしなかった場合と、電源をONにしたまま5分間何も操作しない場合も、自動的にスリープモードになります。

**以下のような状態のときは、スリープモードにすることができません。**

- ●ゲームキューブや他のゲームボーイアドバンスと通信中。
- ●タイトル画面後の警告メッセージ表示中。
- ●画面切り替えの最中。

### ●ゲーム画面にもどるには…

スリープモード中にLボタンとSELECTボタンを同時に押すと、右のような画面が表示されます。「はい」を選ぶと、ゲーム画面が表示されます。「いいえ」を選ぶと、スリープモードにもどります。

**注意!**

ゲームボーイアドバンスでプレイ中(またはスリープモード中)に電源をOFFにしたり、電池が切れたりすると、それまでの記録が消えてしまいます。記録を残す場合は、ゲームキューブにデータを読み込ませてください。データが書き込まれた状態のゲームボーイアドバンスから、GBAケーブルや通信ケーブルを抜き差しする場合は、電源をONにしたままで行ってください。

# スタッフリスト

**エグゼクティブ プロデューサー**
やまうち　ひろし

**スーパーバイザー**
みやもと　しげる
なかごう　としひこ

**プロデューサー**
てづか　たかし

**ディレクター**
えぐち　かつや
のがみ　ひさし

**キャラクター アニメーション**
こばやし　りゅうじ

**キャラクターデザイン**
いけがわ　のりこ
もりもと　よしひさ

**スクリーンデザイン**
いいだ　とき

**インテリアデザイン**
すみもと　あや

**フィールドデザイン**
たかむら　じゅん
こにし　しんこ

**エフェクトデザイン**
ありもと　まさなお

**イベントデザイン**
もり　なおき

**デザインサポート**
はやし　みちほ
やまぐち　かずみ
すがわら　たえこ
なかはら　ともあき
みやぎ　あつし
よしみ　ゆみ

**サウンドディレクター**
とたか　かずみ

**フィールドBGM**
ながた　けんた

**インドアBGM**
みねぎし　とおる

**イベントBGM**
たなか　しのぶ

**サウンドエフェクト プログラム**
ばんどう　たろう

**サウンドサポート**
いだ　やすし

**スクリプト**
わだ　まこと
わたなべ　くにお
うえだ　けんしろう

**プログラム ディレクター**
おおつき　ゆひき

**プログラム**
うめみや　ひろし
おがわ　まさとし
くずはら　たかみつ
こまつ　くにひろ
さかきばら　まさろう
さかぐち　あつし
ささき　まこと
すみよし　のぶひろ
たかき　げんたろう
たけした　よしたか
にい　まさる
にしわき　あつし
のま　たかふみ
はやかわ　けんぞう
まつたに　けんじ
みやけ　ひろみち
よしだ　しげき
やまもと　ゆういち

**ファミコンエミュレータ プログラム**
かわせ　ともひろ
しみず　ひであき

**テクニカルサポート**
さわの　たかお
ライブラリー
サポートチーム

**デバッグサポート**
かくい　ひろのぶ
やすだ　よしと

**デバッグ**
スーパーマリオクラブ

**スペシャルサンクス**
SRD

**アートワーク**
なかの　ゆうすけ
なかせ　ひさよ
てじま　あつし
かまだ　まさお
なかがわ　とおる



## ■ニンテンドー ゲームキューブGBAケーブルのつなぎ方

GBAケーブルを使ったゲームボーイアドバンスとニンテンドー ゲームキューブのつなぎ方について説明します。

### ■用意するもの

- ●ニンテンドー ゲームキューブ ………………… 1台
- ●ニンテンドー ゲームキューブ コントローラ ………… 1個
- ●ゲームボーイアドバンス ………………………… 1台
- ●「どうぶつの森+」ディスク ……………………… 1枚
- ●自分の村のデータが記録されたメモリーカード ……… 1枚
- ●ニンテンドー ゲームキューブ GBAケーブル ……… 1本

## ■接続方法

1.P7の「ゲームの始めかた」に従ってゲームを始めてください。
2.ゲーム開始後、コントローラポート2～4のいずれかにGBAケーブルを接続してください。
3.ゲームボーイアドバンスの電源がONになった状態で、GBAケーブルをゲームボーイアドバンスに接続してください。
4.以後の操作方法は、P32～37をご覧ください。

※GBAケーブルはコントローラポート2～4のいずれに接続しても問題なく動作します。

※使用しないゲームボーイアドバンスやGBAケーブルはニンテンドー ゲームキューブに接続しないでください。

【ゲームボーイアドバンス・ニンテンドー ゲームキューブとGBAケーブルの接続図】

## ■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり誤作動し、ゲームボーイアドバンスでプレイした内容が消えることがあります。

- ●ニンテンドー ゲームキューブ GBAケーブル以外のケーブルを使用しているとき。
- ●ゲームボーイアドバンスに、カートリッジがセットされているとき。
- ●GBAケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●GBAケーブルと、ゲームボーイアドバンスやニンテンドー ゲームキューブが正しく接続されていないとき。
- ●通信中にGBAケーブルを抜き差ししたとき。
- ●通信中にゲームボーイアドバンスやニンテンドー ゲームキューブの電源をOFFにしたり、ニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押したとき。

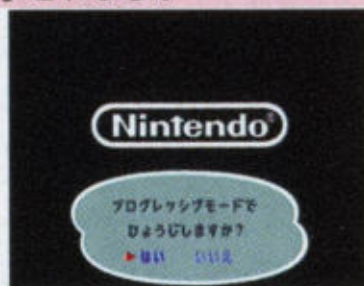
## プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の"チラつき"の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

1 本体とテレビのD端子を別売の『D端子ビデオケーブル』で接続します（詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください）。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを閉めてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。

4 画面に【プログレッシブモードで表示しますか?】の文字が表示されますので、【はい】を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。

- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- お使いのプログレッシブ対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の『コンポーネントビデオケーブル』で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプログレッシブ対応テレビではありませんので、プログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。


## 任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

| | |
|---|---|
| 京都（本社）： | 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1<br>〒601-8501　TEL.(075)662-9611 |
| 東京サービスセンター： | 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地<br>〒101-0041　TEL.(03)3254-1647 |
| 大阪サービスセンター： | 大阪市北区本庄東1丁目13番9号<br>〒531-0074　TEL.(06)6376-5970 |
| 名古屋サービスセンター： | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号<br>〒451-0041　TEL.(052)571-2506 |
| 岡山サービスセンター： | 岡山市奉還町4丁目4番11号<br>〒700-0026　TEL.(086)252-2038 |
| 札幌サービスセンター： | 札幌市中央区北9条西18丁目2番地<br>〒060-0009　TEL.(011)612-6930 |

・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。


本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントを使用しています。Fontworksの社名、フォントの名称は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。



011203

# どうぶつの森+™

・・・やっぱり
ひとりよりふたり
だよねぇ、ピヨ!

**任天堂株式会社**

〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1　TEL (075)662-9611



IM-DOL-GAFJ-JPN